



## KAČER DONALD

„Koukej, Čendo, to jsou ztracené tabulky slavného proroka Nostrakačera!“  
 „Žjova, profesorko Mozgovál Lidé po nich pátrají celá staletí. A byly zrovna tady, pod kačerovským parkem!“

Určitě už tušíte, že se do příběhu opět zaplete náš smolař Kačer Donald! Přečtěte si, že prehistorická historie může být parádně nebezpečná!



## MICKY MOUSE

„Jmenuji se Fatima a utekla jsem od zlého šejka Aliho ben Cvalíka. Jeho lidé mě vystopovali až do Kačerova!“ „Takže si teď spletou Minnie s vámi, když má vaše šaty!“ Maškarní ples se Mickeymu s Minnie trošku zkomplikoval. Ale brzy zjistí,

kde je šejkova slabá stránka a na tu udeří. Šejk totiž strašně rád jí!



## KAČER DONALD

„Podívejte! Zpívá Peták Zlaták! Kdyby to tak uměl i strejda... Taky bychom byli na Donaldův pyšný, kdyby ho hráli v televizi!“ Strejda Donald chce klukům dokázat, že něco dokáže. Tentokrát se zaměří na zpěv a nemá nijak nízké cíle. Přihlásí se totiž rovnou na konkurz do televize!



Příloha:

PLAKÁT K NOVÉMU  
 SUPERFILMU Z DÍLNY  
 WALTA DISNEYE

Disney's  
HERKULES

Zasměj se!

VTIPY  
TIPY  
TRIKY



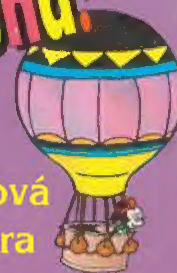
WALT DISNEY V



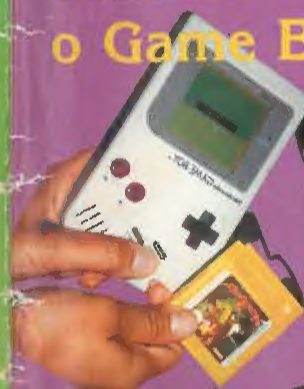
# KACER DONALD

Příloha:

Balonová  
hra



2. díl  
 soutěže  
 o Game Boy



ISSN 1211-3301



9 771211 330002

22/97  
33,-Kč

UŽ ZA DVA TÝDNY!





# ZÍSKEJ SAMOLEPKY



Pošli 5 obalů od jakýchkoliv bonbónů JOJO a samolepky jsou tvé. Další 1000 vylosovaných dětí získá skvělé tričko.

Obaly od bonbónů pošli  
nejpozději do 15. ledna 1998  
na adresu:  
JOJO, P.O. BOX 79,  
143 00 Praha 419.



Přesná pravidla soutěže najdeš na letáčku u bonbónů JOJO v prodejně.

1000 Z VÁS VYHRAJE TRIČKO  
S HERCULEM, KTERÉ SI MŮŽETE  
POKAŽDÉ JINAK VYBARVIT.



©Disney

AHOJ!

V dnešním čísle najdete druhou část soutěže o super hru GAME BOY! Až vyjde další číslo Kačera Donalda, můžete zasednout a začít luštit. Do losování totiž zařadím jediné korespondáky se všemi třemi SPRÁVNÝMI odpověďmi a třemi kupony. Do vyhlášení dalšího Kačera Donalda doporučuji krátkit si čas skvělou BALONOVOU HROU!

Váš počítač

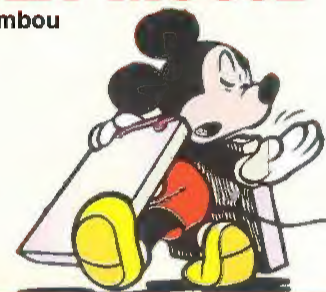


**KAČER DONALD**

Údolí ozvěn str. 4

**MICKY MOUSE**

Kšeft s bombou str. 14



**DAISY**

Hvězda na odpočinku str. 29



str. 22



str. 24



str. 26



str. 27



str. 45



str. 46

**DNES:**

**Příloha:**

Tři neděle  
v baloně  
SUPER  
HRA!



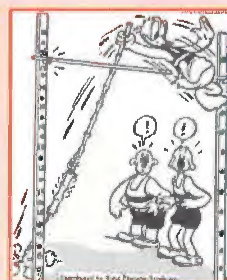
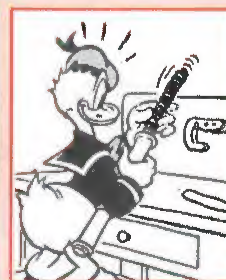
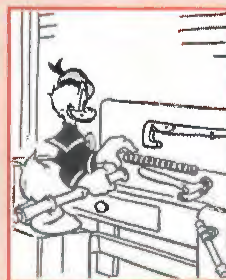
**KAČER DONALD**

Zastavte tisk str. 35



2. díl soutěže  
o GAME BOY!

str. 47

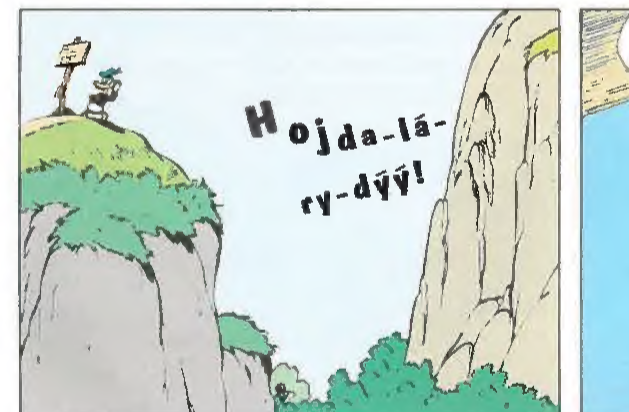
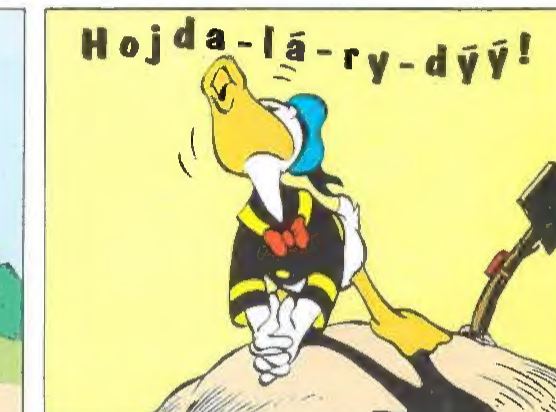
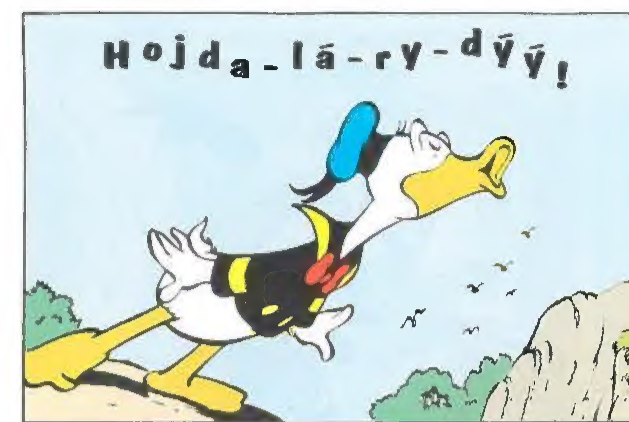


NEJKRATŠÍ  
KOMIKSY  
KAČERA  
DONALDA  
(Z ROKU 1941)



# KÁČER DONALD

## Údoli ozvěn









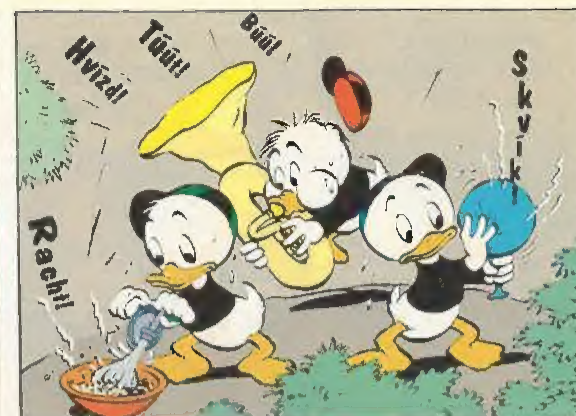






Chce nás zahltit!  
Kašlem na to!

Ne! Zaplatil si za ozvěnu,  
musíme ji udělat.



Hvizdi!  
Tóóó!  
Buá!  
Rach!  
Skvik!



Pořád to stíhají! A já už bych  
měl skoro jít  
přednášet!



Musím vynést trumfové eso.



To je největší rachejtle ve městě.  
To nemůžou zvládnout!



Každý sám za sebe, spaste  
se útekem!



A ozvěny by si měly radši připravit  
nějakou bombu!

Jen klid! Na tu  
rachejtli nemusíme dělat  
ozvěnu.



Zapomněls dát do  
pokladny pěták!



Odešel na tu svou přednášku. Teď  
můžeme vyndat peníze z kasy  
a jít na baseball!

A že si je  
zasloužíme!



Tak takhle  
nepovedený den jsem ještě  
nezažil. Tohle snad  
nepřežiju!



Jestli se nepletu, dal tam strejda  
sedmdesát centů!

Ještě nám zbude  
na popcorn!



Je prázdná! Podvedl nás!



A to jsme si s těma  
ozvěnama dali  
takovou práci!

Je to mistr světa  
v podvodech!



Kam šel na tu  
přednášku?

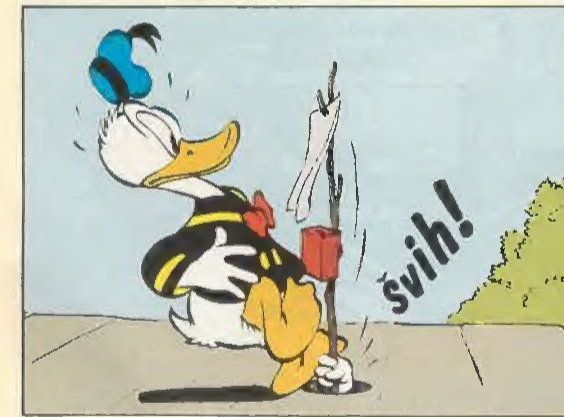
Na piknik zálesáků  
k Mravenčí úžlabině.



To je jen přes potok. Pojd'te,  
chlapi! Ukážeme mu víc  
ozvěn, než si kdy  
představoval!





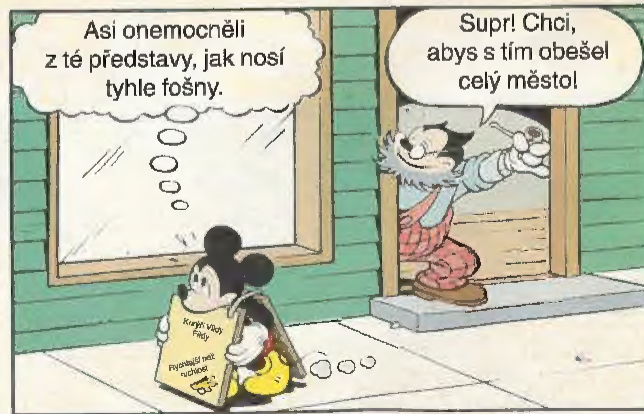




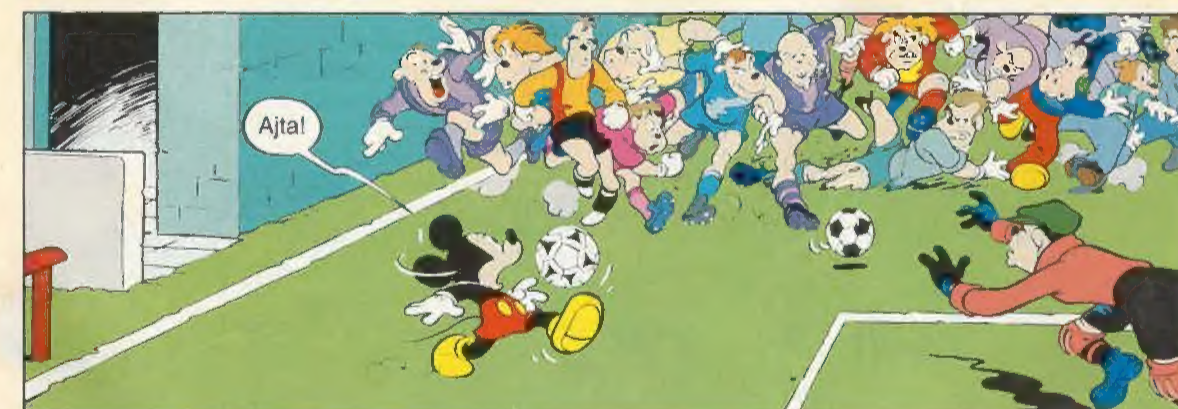


# MICKEY MOUSE

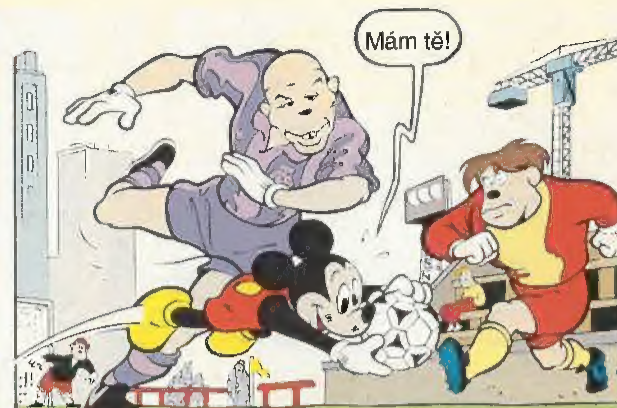
Kšeft s bombou



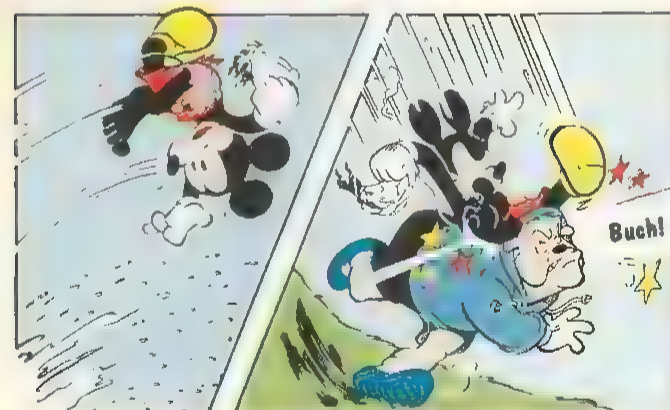
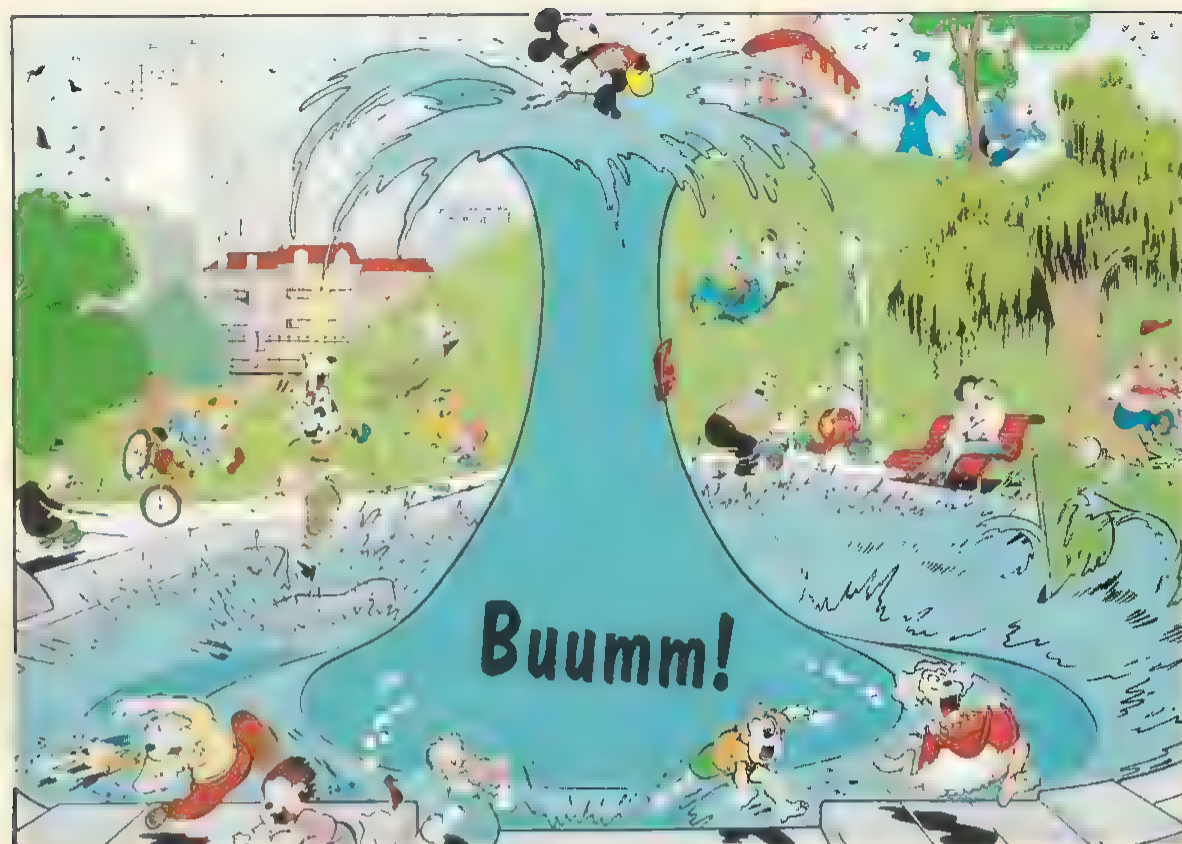




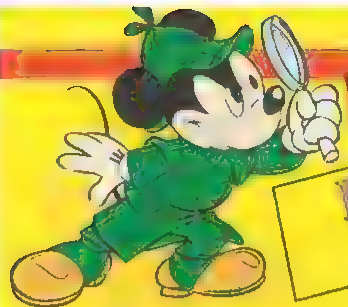












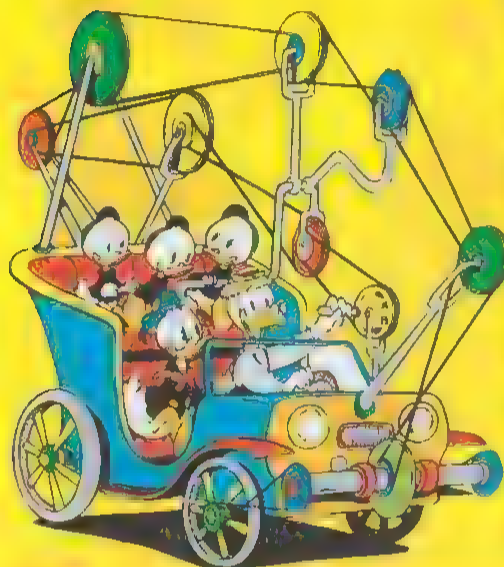
# DETEKTIV V AKCI



???

## ŠIKULOVO VOZIDLO

Kterým směrem musí Šikula točit klíčkou, aby vůz jel dopředu?



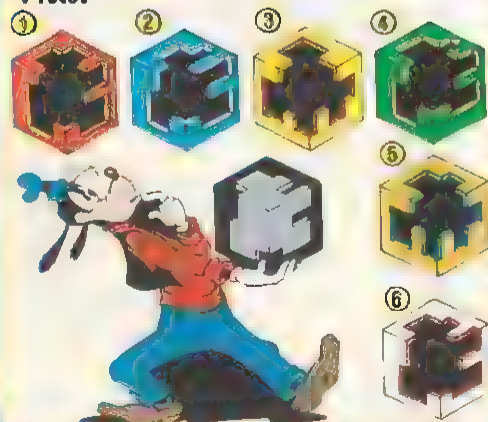
## KAČERÍ OKO

Stopař Kačeří oko musí okovat koně. Jeho soupeř Husí mozek skryl čtyři stejné podkovy mezi ostatní. Kačeří oko napíná zrak. Pomož mu najít příslušné podkovy!



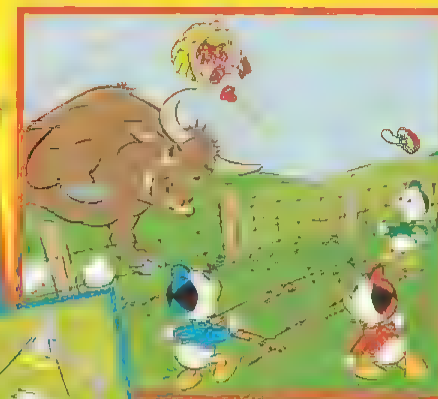
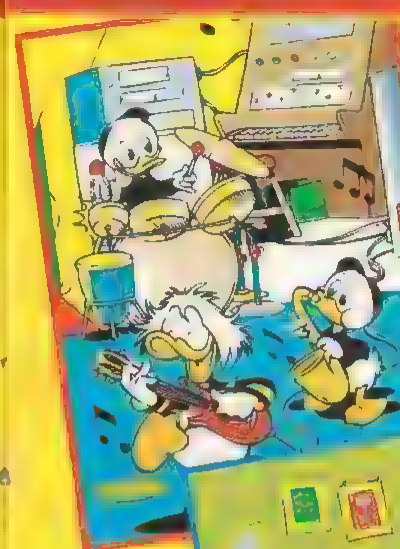
## GOOFYHO ROZPAKY

Do které kostky patří díl, který drží Goofy v ruce?



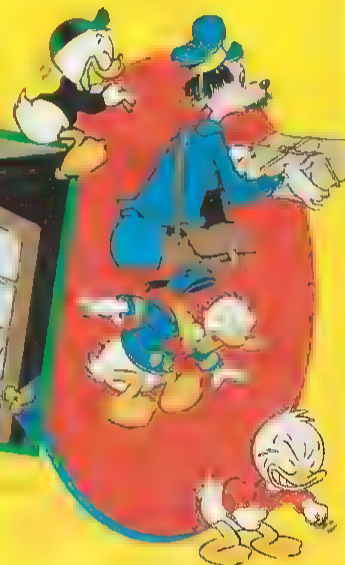
## ROTAČNÍ SKLÁDAČKA

K sestavení skládanky stačí jen otočit její části. Modré čtverce už mají správnou polohu. Návod: Začni čtvercem v pravém dolním rohu!



## MIZEJÍCÍ POSTAVY

Z každého snímku utekla jedna postava. Uhadneš, kdo má být na jednotlivých snímcích?



## MAGNETICKÁ DRAHA

Šikulův robot se chce pomocí magnetu dostat na druhou stranu labyrintu. Může se pohybovat jen po políčkách, na nichž jsou předměty přitahující jeho magnet. Viš, kudy půjde?



## ZTRACENÝ KLOBOUK

Skrblík rád kupuje klobouky po dvou. Jen jeden z nich nepatří do páru. Najdi ho.



## Odpovědi:

Šikulovo vozidlo - ve směru B; Goofyho rozpaky - do kostky č. 6; Mizející postavy - Duík hraje na pianinu, Donald prchá před bykem, Kulík se zlobí, listička stojí ve dveřích; Magnetická dráha - vruť, tran-couzský klíč, žehlička, lopota, srovnávací, klavír, vidlička, hřebík, hrnek, srovnávací, nůž, pružina, nůžky, křída.



# V TIPY TIPY TRIKY



## Bublínový poplach

Stojíš s kamarády na školní chodbě, před kinem nebo na nějakém jiném místě. Držíš plechovku s nápojem. Najednou s ní začneš třást, pořád víc a víc. Pak na ni poklepeš (ukazováčkem nebo hranou dlaně) a mručíš: „Doufám, že je vychlazená...“

**A pomalu plechovku otevíráš.**

Všichni kolem tebe začnou hledat úkryt, protože nikdo nechce být zlitý stříkajícím nápojem. Otevřeš plechovku... A nic!



**Co se stalo? Pro nápoj nezbytně!**

Chlazení nápojů pomocí bublin je známá metoda. Pokud máš plechovku s nápojem, který má být chladný, můžeš ji takto ochladit. Radíme ti, abys před veřejným předvedením alespoň jednou navštívil poklepaní na plechovku. Jdi do koupelny, potřeš plechovkami, klepej na ně a avertuj. Správné provedení triku znamená poklepaní kamarádů a lápkavý nápoje. Proto trik veřejně předvedej až po jeho dobru ovládnutí.



Matka se zlobí:  
„Tomáši, proč jsi nepozdravil svou učitelku?“  
„O prázdninách?“

## Šikulovy experimenty

### Zesilovač... bez proudu

K tomuto pokusu potřebuješ dvě stejné misky a tikající hodinky.

Misky postav na stůl. Do jedné z nich vlož hodinky. Uslýšíš tichý tikot. Uchop druhou misku a přilož si ji k uchu. Posuň ji nahoru a dolů, dokud neuslyšíš výrazně a hlasitě „tik-tak“.

**Proč miska zesiluje tikot?**

Od misky s hodinkami se odráží zvuk. Druhá miska jej zachycuje a předává přímo do ucha.



## SKLENĚNÁ HADANKA

Co je větší? Obvod (červený) nebo výška (modrá) skleničky? Vezmi libovolnou skleničku a změř ji (třeba krejčovským metrem). Potom změř jinou - vyšší a užší. Na stole Nenaideš skleničku, která by byla vyšší než je obvod horního okraje.

Tuto znalost můžeš využít k vířezství v sázce...



Upozornění! Místo krejčovského metru můžeš použít i provázek.

## TRIK

### KDE HORÍ? V LAHVI!

Do lahve z průhledného skla zavěs na nitku nějaký drobný předmět (nitku připevni k zátku). Zkus někdo přetřhnout nitku bez otevření nádoby? Možná. Ale dokážeš to jenom ty - díky malému triku. Nitku prostě přepálíš slunečními paprsky soustředěnými zvětšovací sklem.



**Radce:** Použij silnější nít, abys neměl problémy se zaměřením paprsku.

Povídá teta svému synovi:  
„Předávám ti atlas. Váž si ho, sama jsem ho ve škole používala.“  
„A je v něm už Amerika, teto?“

V poločas fotbalového utkání přijde trenér jednoho mužstva k rozhlasovému reportérovi a povídá:  
„Mluvte pomaleji, hráči nestačí vašemu tempu.“

## MALÝ NÁPĚL O PSECH A OCASECH

Víš, že psi mají tři ocasy?

Nesmysl!

Hned ti to dokážu!

Zkus to!



Neexistuje pes se dvěma ocasy. Každý pes má o jeden ocas víc než pes, který neexistuje. Čili má tři ocasy!



## UVOLNI KOLEČKO

Pověš klíč na provázek (podle obrázku). Na provázek navleč několik prstýnků (třeba kovových kroužků).

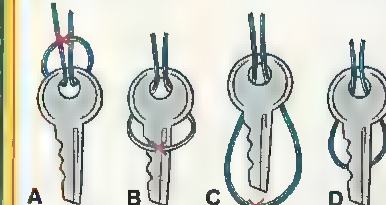
Klíč i prstýnky jsou přikryty šátkem. Donald drží provázek, Kulík sahá pod šátek...



...a po chvilce odtud vytahuje všechna kolečka.

**Trik se podařilo, protože:**

Kulík uvolnil provázek způsobem znázorněným na obrázcích.



Potom kolečka sundal a klíč opět přivázal.

Než tento trik někomu ukažeš, několikrát si jej procvič. Poprvé se na klíč dívej, potom ho zkus odvézt pod šátkem (jako Kulík).



# TEST

## Jsi spáček?

Některé lidi pronásleduje představa měkkého polštáře celé dny, jiné odpuzuje. Určitě se chceš dovědět, ke které skupině patříš. Odpověz na otázky a potom spočítej body.

1

Dřímota je:  
a) Něco nádherného.  
b) Ranní potěšení.  
c) Ztráta času.

3

Ve které zvíře by ses rád změnil na jeden den?  
a) Kočku.  
b) Myš.  
c) Psa.

2

Co tě nejvíc trápí?  
a) Škola.  
b) Sport.  
c) Časně vstávání.

4

Proč máš rád neděli?  
a) Nemusím do školy.  
b) Můžu spát do večera.  
c) Můžu si hrát s kamarády.

5

Co tě vzbudí nejlépeji?  
a) Hluk.  
b) Vůně snídaně.  
c) Veselá hudba.

6

Co tě nejvíc ruší v usínání?  
a) Chrápání v sousedním pokoji.  
b) Nezasnuté světlo.  
c) Hluk ze okna.

### Upozornění

Sečti všechny body. Za každý červený polštář dostáváš 1 bod, za modrý 5 bodů a za zelený 10 bodů.

od 0 do 30 bodů

od 31 do 45 bodů

od 46 do 60 bodů

Jsi profesionální spáček. Polštář je tvůj nejlepší přítel. Za měkkou postel bys dal všechny poklady světa. Rád si pospíš a každého, kdo tě budí, pokládáš za svého osobního nepřítele číslo jedna.

Rád spíš, ale nepřeháníš to. Dlouhé povalování v posteli je ti příjemné a slovo "budík" v tobě nebudí příliš velké nadšení. Z postele tě však úspěšně dokáže vytáhnout představa neobyčejného dobrodružství a báječné zábavy.

Jsi antispaček. Nepotřebuješ budík, protože tě už časně ráno vyžene z postele tikot obyčejných hodin. Celý den neposedíš a příchod večera znamená jen smutný konec dobré zábavy. Bez noci by ses docela dobře obešel.

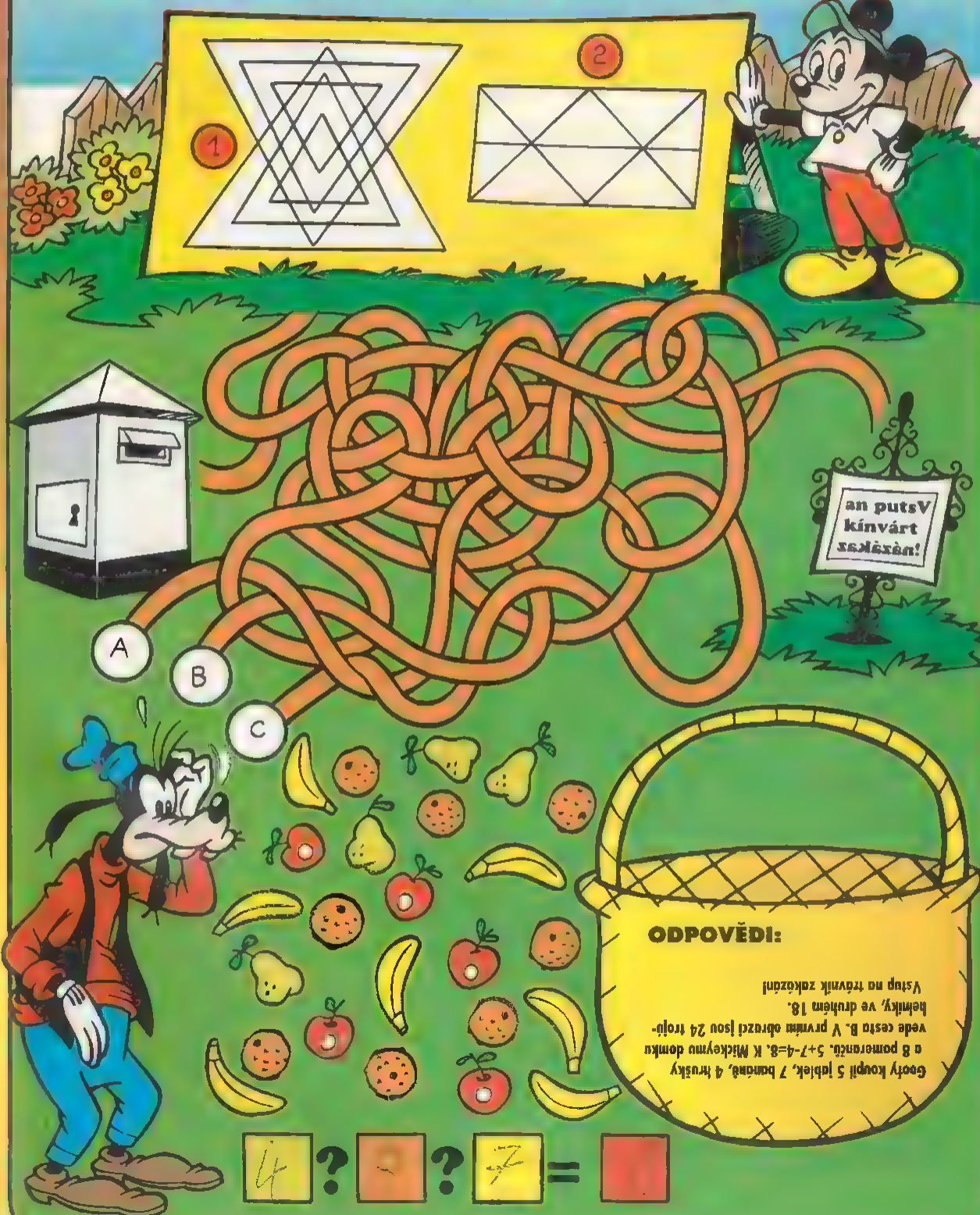


# HA VO LA MY

## RÉBUSY

## TAKOVÝ ZMATEK!

Chudák Goofy upustil košík s nákupemi. Svoje jablko, hrášek, banán a pomeranč. Výsledky napiš do hávanky. Svoje řešení napiš do hávanky. Svoje řešení napiš do hávanky. Svoje řešení napiš do hávanky.

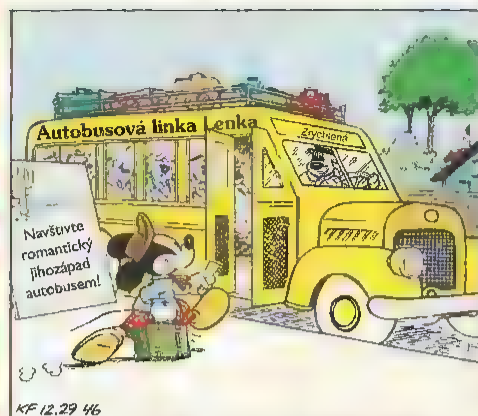


### ODPOVĚDI:

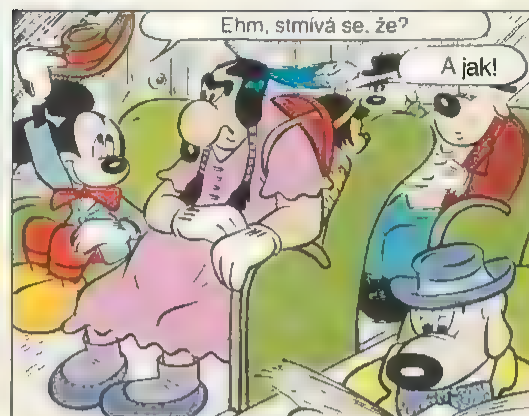
Goofy koupil 5 jablek, 7 banánů, 4 hrášky a 8 pomerančů. 5+7+4=8. K Mickeymu domku vede cesta B. V první obrazci jsou 24 trojúhelníky, ve druhém 18. Vstup na trávník zakázán!

4 ? - ? 7 =





KF 12.29 46

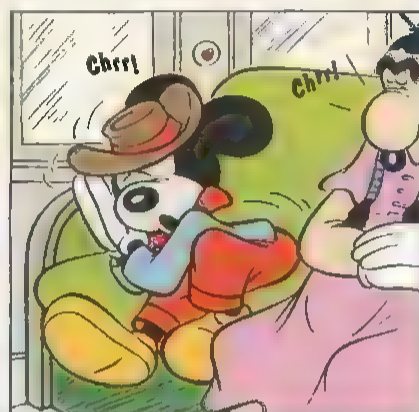


Ehm, stmívá se, že?

A jak!



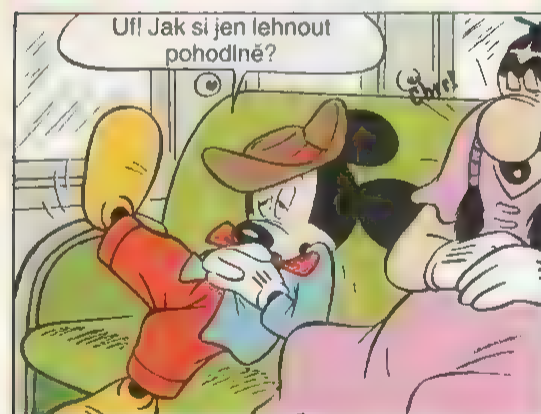
No, zív, je čas jít na kutě!



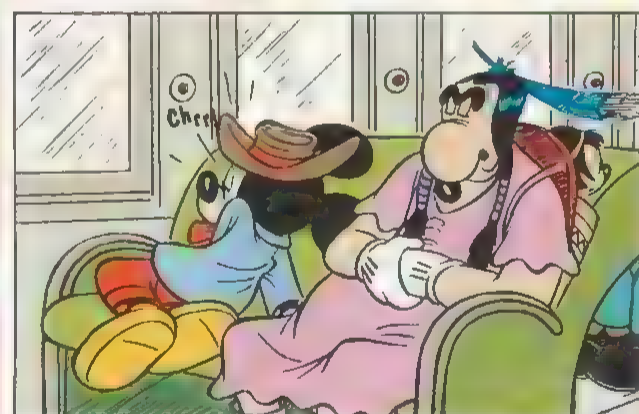
Chrr!



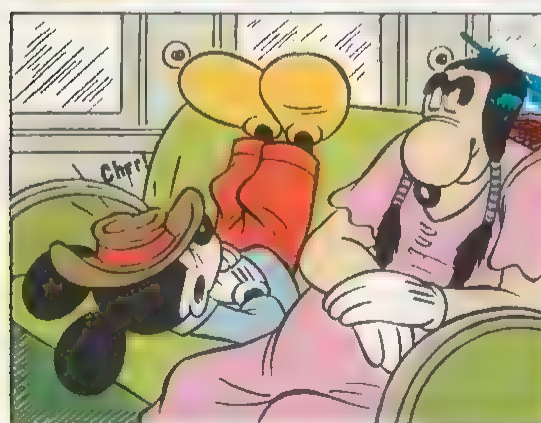
Och, promiňte, madam!



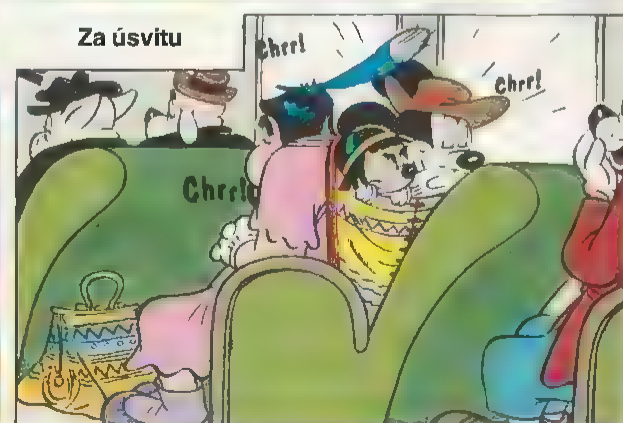
Uf! Jak si jen lehnout pohodlně?



Chrr!



Chrr!



Za úsvitu

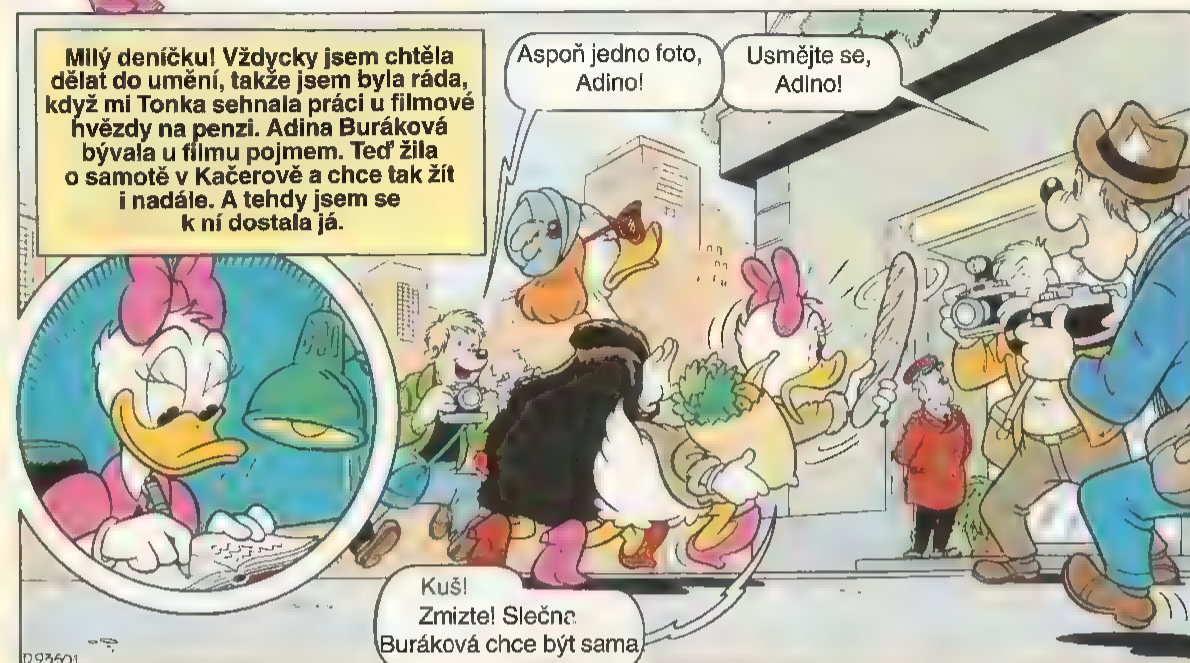
Chrr!

Chrr!



# DAISY

## Hvězda na odpočinku

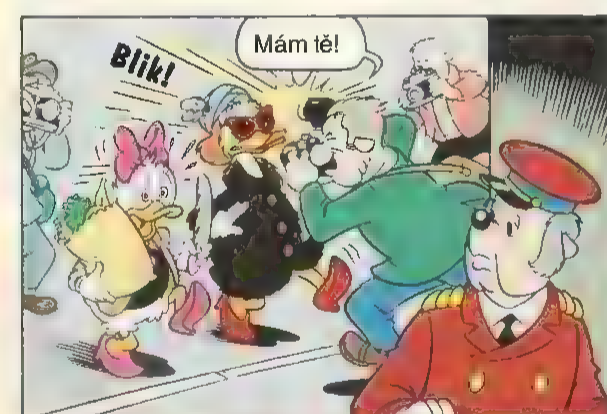


Milý deníčku! Vždycky jsem chtěla dělat do umění, takže jsem byla ráda, když mi Tonka sehnala práci u filmové hvězdy na penzi. Adina Buráková bývala u filmu pojmem. Teď žila o samotě v Kačerově a chce tak žít i nadále. A tehdy jsem se k ní dostala já.

Aspoň jedno foto, Adino!

Usmějte se, Adino!

Kuší! Zmizte! Slečna Buráková chce být sama.



Blik!

Mám tě!



Slečno Kačerová! Najala jsem vás, abyste chránila mé soukromí!



Měla jsem dvě možnosti - zastavit fotografie nebo dát výpověď.

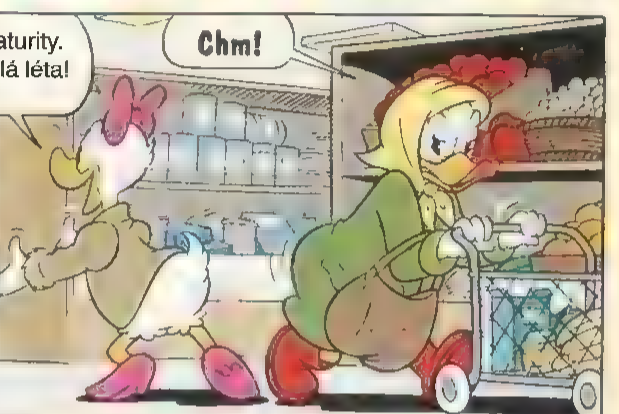
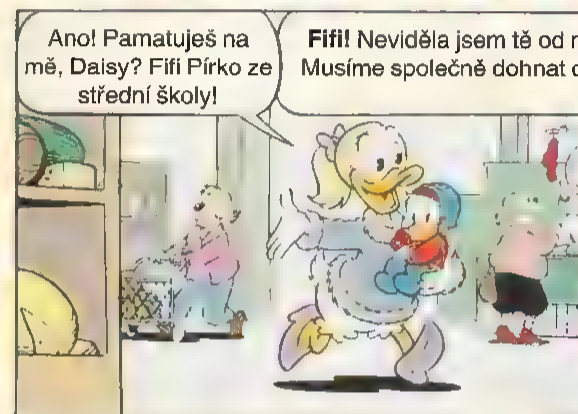
Dobrá pomocnice se tak těžko hledá!



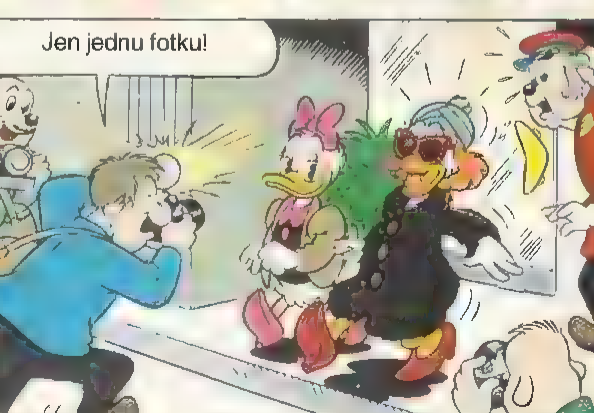
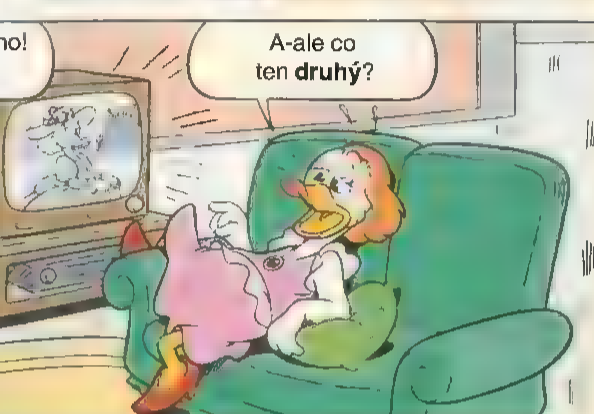
Ale já se nevzdávám! A tak jsem se na ně druhý den nachystala!



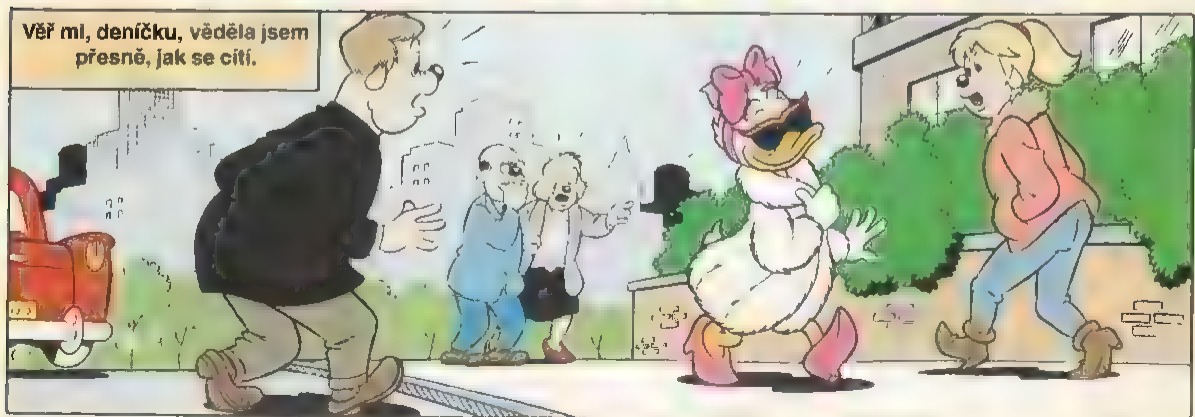






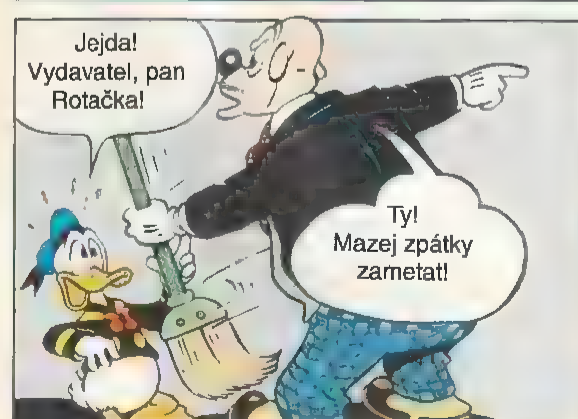
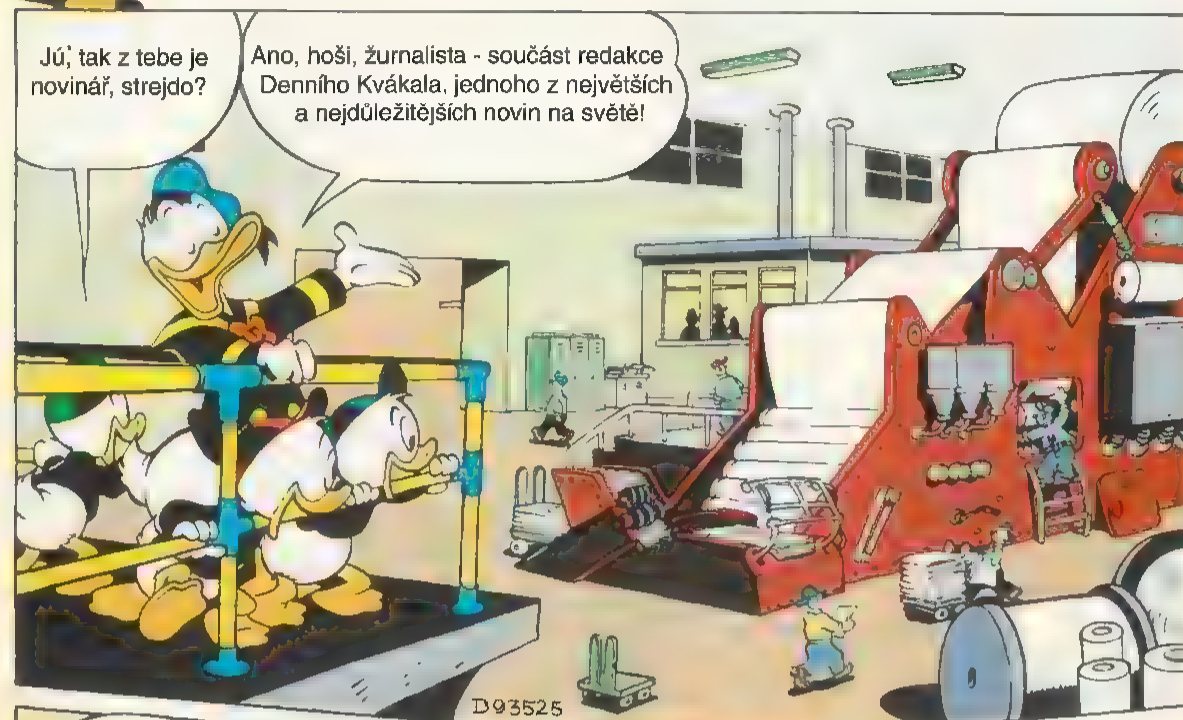




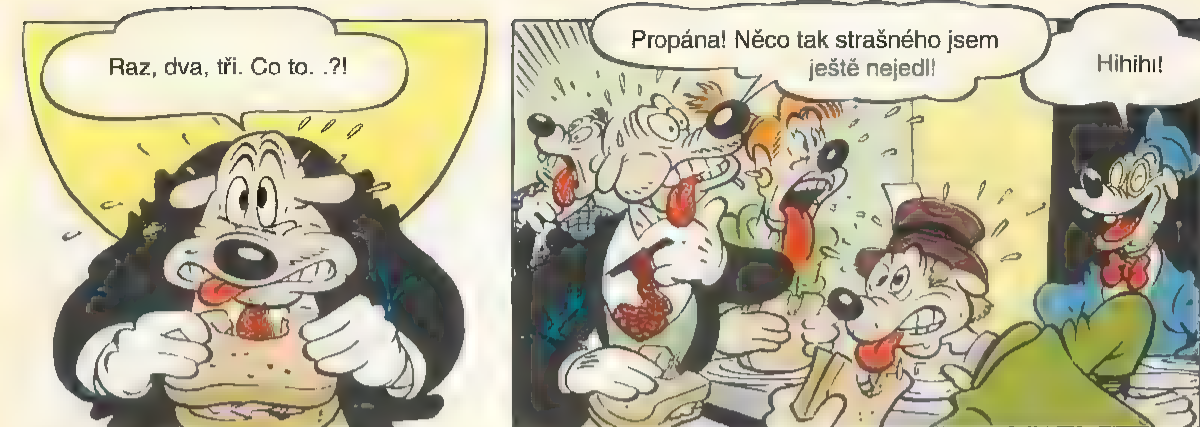
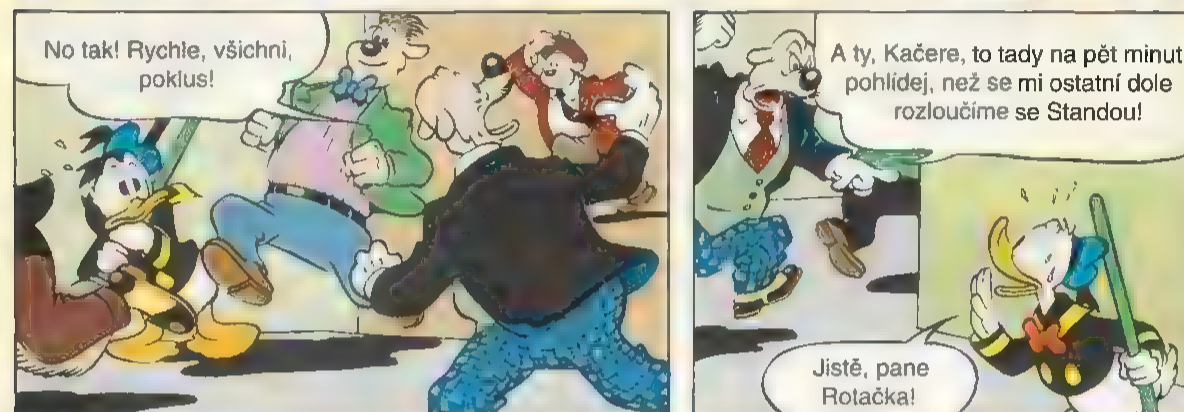
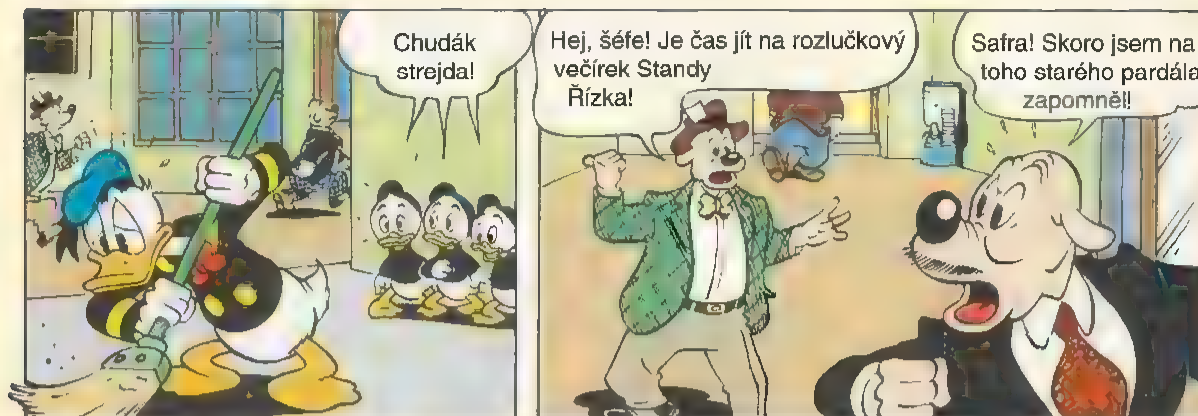


# KAČER DONALD

Zastavte tisk!



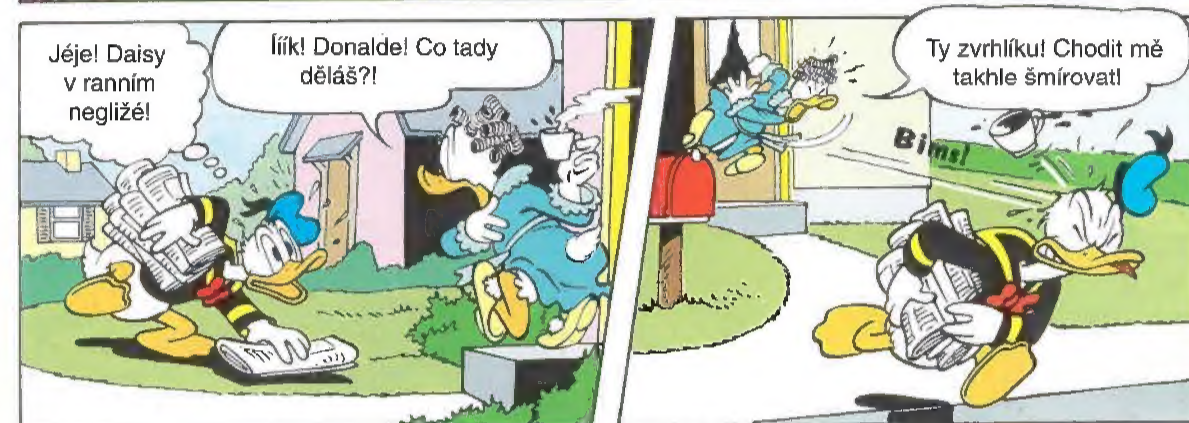
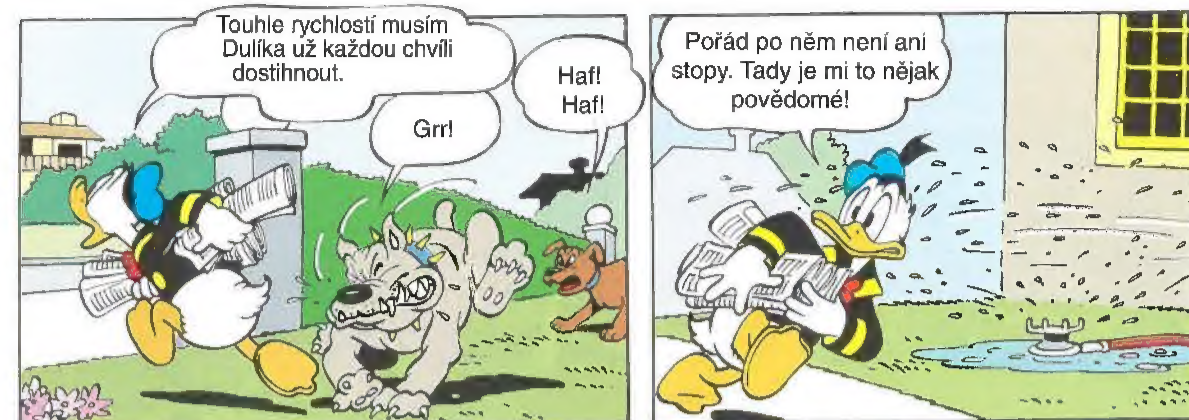












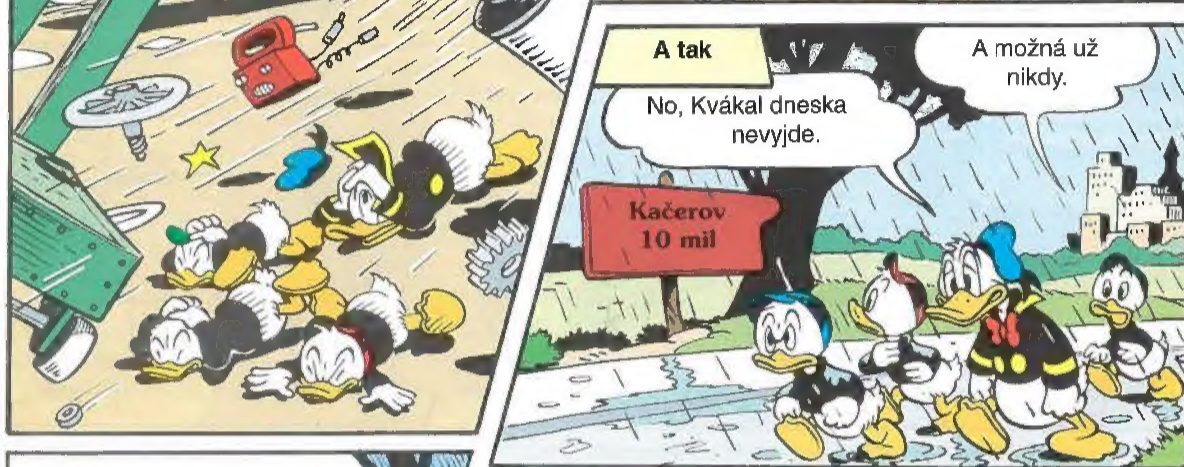








**Buuummm!**



A tak

No, Kvákal dneska nevyjde.

A možná už nikdy.

Kačerov  
10 mil



Nebude to snadné zaplatit nové stroje a ještě soudní odškodnění za urážku na cti.

Přesto bude teď největším problémem najít místo na spaní.



Možná bychom se mohli poohlédnout po lavičce v parku na nějakém maloměstě.

Na to je moc zima.



Já vím, jak bychom se mohli zahrát. Můžeme se zabalit do novin!

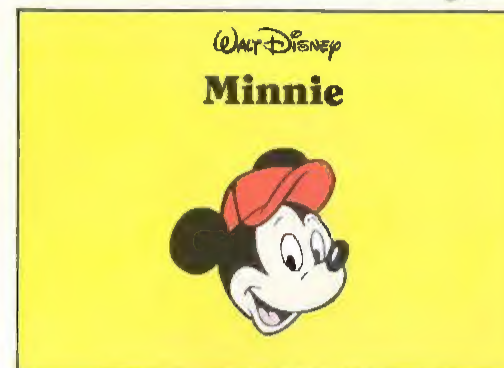


Možná jsem měl navrhnout místo novin spíš staré komiksy!

Ano! Ano! A...ano!

# Zasměj se!

## Sen jako skutečný



WALT DISNEY  
**Minnie**



Tak! Hotovo! A já mám taky dost!



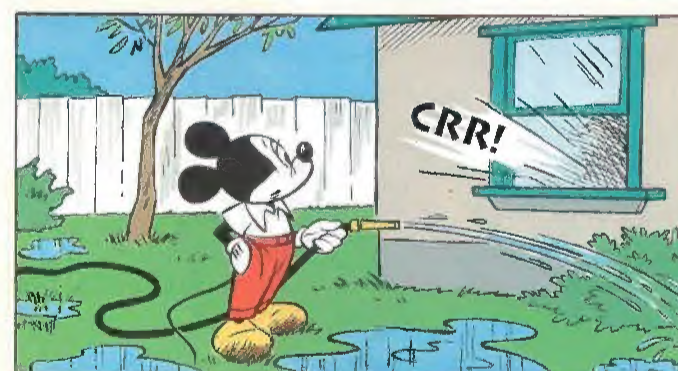
Chrupka mi pomůže.



CHRR!



CHRR!



CRR!



Mickey, neopovaž se sem přijít s těma tvýma zablácenýma nohama!



Zablácenýma nohama?



Propána, jak to může vědět?





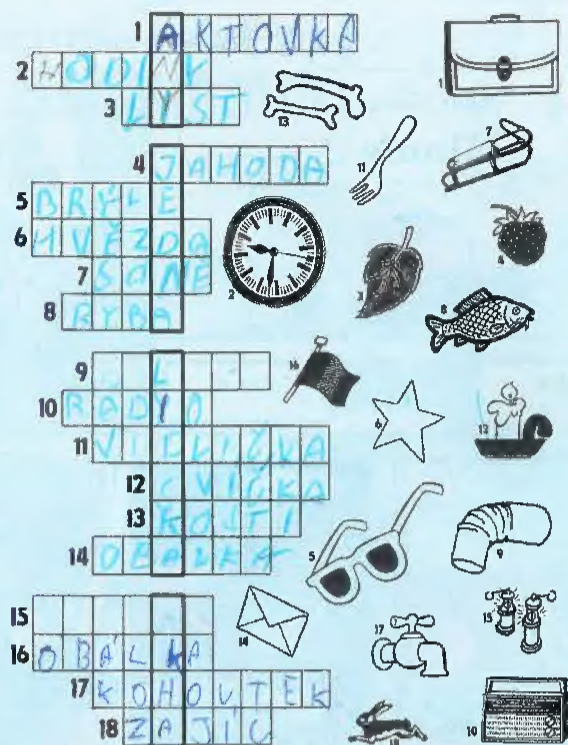
# KŘÍŽOVKA

„Čemu se říká panenská příroda?“

„To je krajina, pane učiteli, na kterou nesáhla rukou...“

Dokončení si vyluští, napiš ho na korespondenční lístek a pošli na adresu:

EGMONT ČR, Hollicova 5,  
118 00 Praha 1. Tři  
vylosované výherce pak  
čeká Velká kniha hádanek  
od EGMONTU.



2. díl velké soutěže o super skvělé ceny! 10 z vás vyhraje Game Boy i s napínavými hrami!

Další díl soutěže najdete v Kačeru Donaldovi 23/97!

**Druhý úkol:**  
**Víte, v kterém oboru tyto slavní muži vynikali?**

Odpovědi (výhradně na korespondenčních lístcích) zasílejte až po vyjítí KD 23/97.

A nezapomeňte na všediny 3 kupony.

Naše adresa:  
EGMONT ČR, Game Boy,  
Hollicova 5, 118 00 Praha 1.

**NABÍZÍME TI PŮLROČNÍ PŘEDPLATNÉ (13 ČÍSEL) tvého oblíbeného časopisu za úžasných 363 Kč!!**

**Předplatné má kupu výhod:** ! Ušetříš peníze: když si předplatíš Kačera Donalda na půl roku, získáš dvě čísla zdarma!  
! Budeš mít časopis každých 14 dnů ve schránce - pohodlně a spolehlivě.

## KUPON

Jméno a příjmení předplatitele.....

adresa.....

PSČ.....

rok narození.....

Objednávám u vás půlroční předplatné  
(13 čísel) čtrnáctideníku Kačer Donald  
v ceně 363 Kč

Podpis rodiče či zákonného zástupce

## Jak se stát předplatitelem:

Napiš na kupon čitelně své jméno a přesnou adresu včetně PSČ, NALEP HO NA KORESPONDENČNÍ LÍSTEK a pošli na adresu:

SEND, Antala Staška 80, P. S. 141,  
140 00 Praha 4.

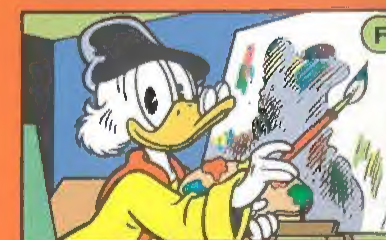
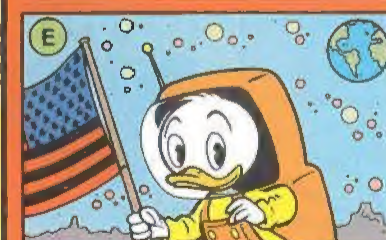
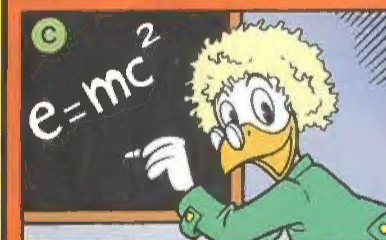
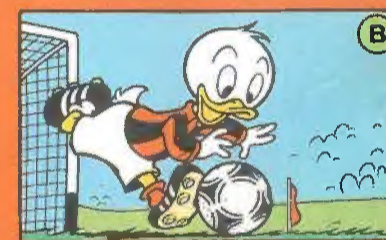
Nezapomeň, že kupon musí podepsat jeden z tvých rodičů, bez tohoto podpisu je objednávka neplatná!

Takto vyplněná objednávka je závazná.

Spolu s prvním číslem předplatného obdržíš složenku na 363 Kč, kterou je třeba ihned zaplatit, jinak bude tvoje předplatné zastaveno.

Předplatné vyřizuje firma SEND,  
Antala Staška 80, P. S. 141, 140 00 Praha 4.

**Cena!!!**



NEWTON

1 4

EINSTEIN

REMBRANDT

2 5

MARADONA

ARMSTRONG

3 6

SINATRA